

١. قم بفتح برنامج Scratch ثم سجل خطوات تغيير لغة واجهة برنامج Scratch إلى اللغة العربية .
٢. قم بتغيير حجم المنصة Stage إلى ملىء الشاشة .
٣. قم بتحريك الكائن Sprite 30 خطوة واجعل اتجاه الحركة من اليسار إلى اليمين .
٤. قم برسم شكل ثماني على المنصة Stage .
٥. قم بإضافة خلفية للمنصة Stage من مكتبة الخلفيات لبرنامج Scratch ثم قم بعمل انعكاس أفقي للخلفية .
٦. قم بحفظ الملف على سطح المكتب بـ اسم Test 1 .

الاسم: الفصل:

١. قم بفتح برنامج Scratch ثم غير لغة واجهة برنامج Scratch إلى اللغة العربية .
٢. قم بتغيير اسم الكائن Sprite واجعله Cat .
٣. قم بتحريك الكائن 5 خطوات على أن تكون مدة الانتظار 0.5 ثانية واجعل أمر التكرار 10 مرات .
٤. من مكتبة الكائنات قم بإضافة كائن ثم استعن بالألوان المختلفة للكائن لتغيير اللون .
٥. قم بجعل الكائن Sprite يظهر رساله بنتيجة جمع عددين .
٦. قم بحفظ الملف على سطح المكتب بـ اسم Test 2 .

الاسم: الفصل:



١. قم بفتح برنامج Scratch ثم سجل خطوات تغيير لغة واجهة برنامج Scratch إلى اللغة الإنجليزية .
٢. قم بتعديل وضع الكائن Sprite على المنصة Stage بحيث تكون X = 240 و Y = -120
٣. قم بتحريك الكائن 10 خطوات على أن تكون مدة الانتظار 1 ثانية واجعل أمر التكرار لا نهائي .
٤. قم بجعل الكائن Sprite يظهر رسالة بنتيجة قسمة عددين .
٥. قم برسم مثلث متساوي الأضلاع على المنصة Stage .
٦. قم بحفظ الملف على سطح المكتب بـ اسم Test 3 .

الاسم: الفصل:

MR- MOHAMMED ASSAL

١. قم بفتح برنامج Scratch ثم غير لغة واجهة برنامج Scratch إلى الإنجليزية .
٢. قم بإخفاء الكائن Sprite ثم إظهاره مرة أخرى .
٣. قم بتحريك الكائن Sprite 20 خطوة واجعل اتجاه الحركة من اليمين إلى اليسار .
٤. من خلال شريط أدوات التحكم قم بإضافة الكائن Sprite (arrow1) ثم قم بمسحه .
٥. قم بتصميم مشروع لإضافة كائن Sprite يتحرك على المنصة Stage 10 خطوات ذهاب وإياب .
٦. قم بحفظ الملف على سطح المكتب بـ اسم Test 4 .

الاسم: الفصل:

PREP ONE



١. قم بفتح برنامج Scratch ثم غير لغة واجهة برنامج Scratch إلى الإنجليزية.
٢. قم بتعديل وضع الكائن Sprite على المنصة Stage بحيث تكون X = 200 و Y = -110
٣. قم بتحريك الكائن 7 خطوات على أن تكون مدة الانتظار 3 ثانية واجعل أمر التكرار لا نهائى .
٤. قم بجعل الكائن Sprite يظهر رسالة بنتيجه قسمة عددين .
٥. قم بإضافة كائن Sprite ثم قم بتطبيق التأثير لتغيير نمط شكل الكائن وتعديل قيمة التأثير إلى (75) ثم احذف التأثير .
٦. قم بحفظ الملف على سطح المكتب بـ اسم Test 5 .

الاسم: الفصل:







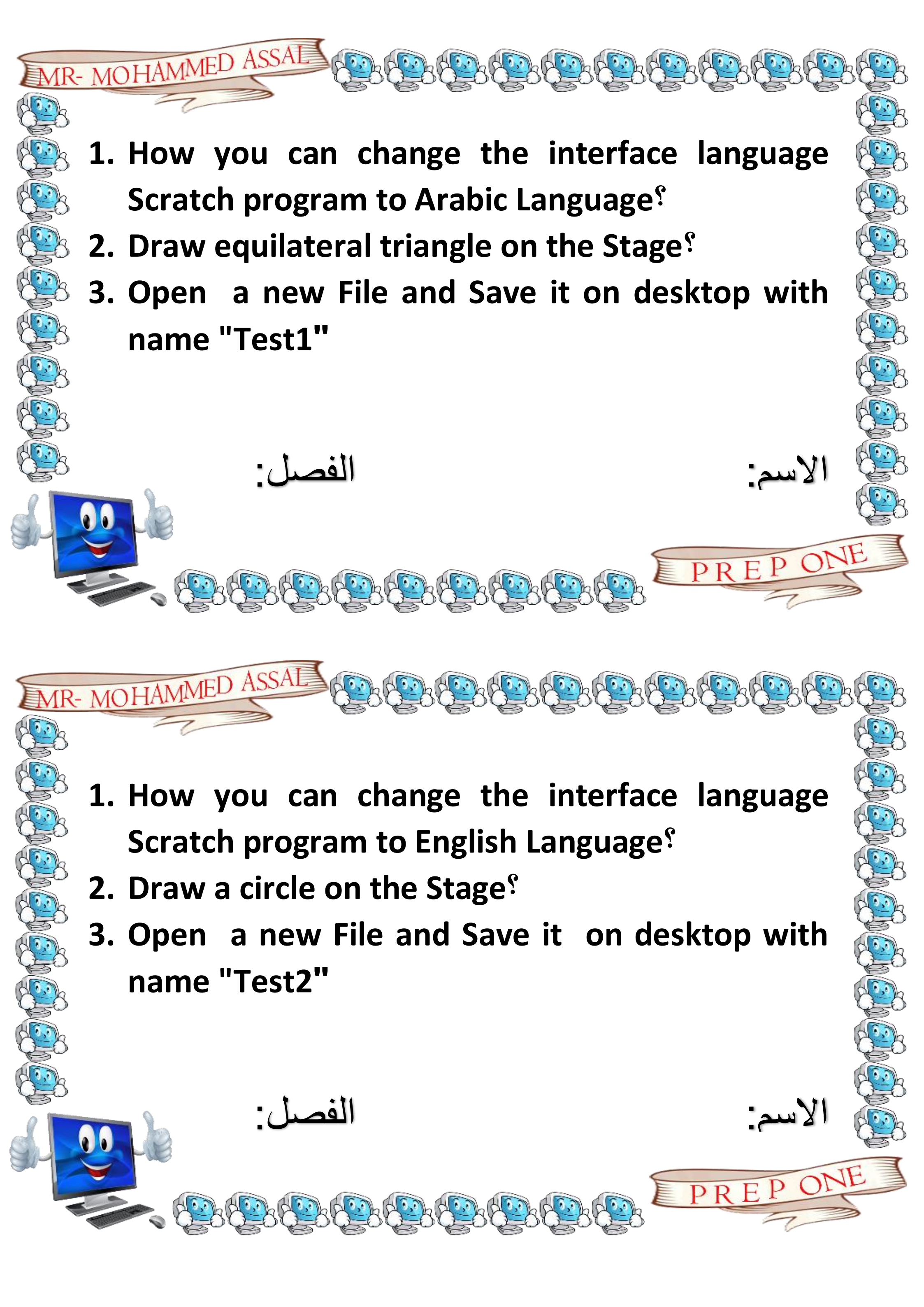
١. قم بفتح برنامج Scratch ثم ثم غير لغة واجهة برنامج Scratch إلى العربية .
٢. اجعل اتجاه حركة الكائن Sprite 90° .
٣. قم بتحريك الكائن 15 خطوة على ان تكون مدة الانتظار ٢ ثانية واجعل أمر التكرار 5 مرات .
٤. قم بتصميم مشروع لرسم خط مستقيم باللون الأصفر أثناء حركة الكائن على المنصة .
٥. قم بتصميم مشروع ليظهر حوار نصى بين كائنين " اهلاً " ... " مرحباً " بإستخدام أوامر الرسائل المختلفة .
٦. قم بحفظ الملف على سطح المكتب بإسم Test 6 .

الاسم: الفصل:









1. How you can change the interface language Scratch program to Arabic Language؟
2. Draw equilateral triangle on the Stage؟
3. Open a new File and Save it on desktop with name "Test1"

الفصل: الاسم:

1. How you can change the interface language Scratch program to English Language؟
2. Draw a circle on the Stage؟
3. Open a new File and Save it on desktop with name "Test2"

الفصل: الاسم:

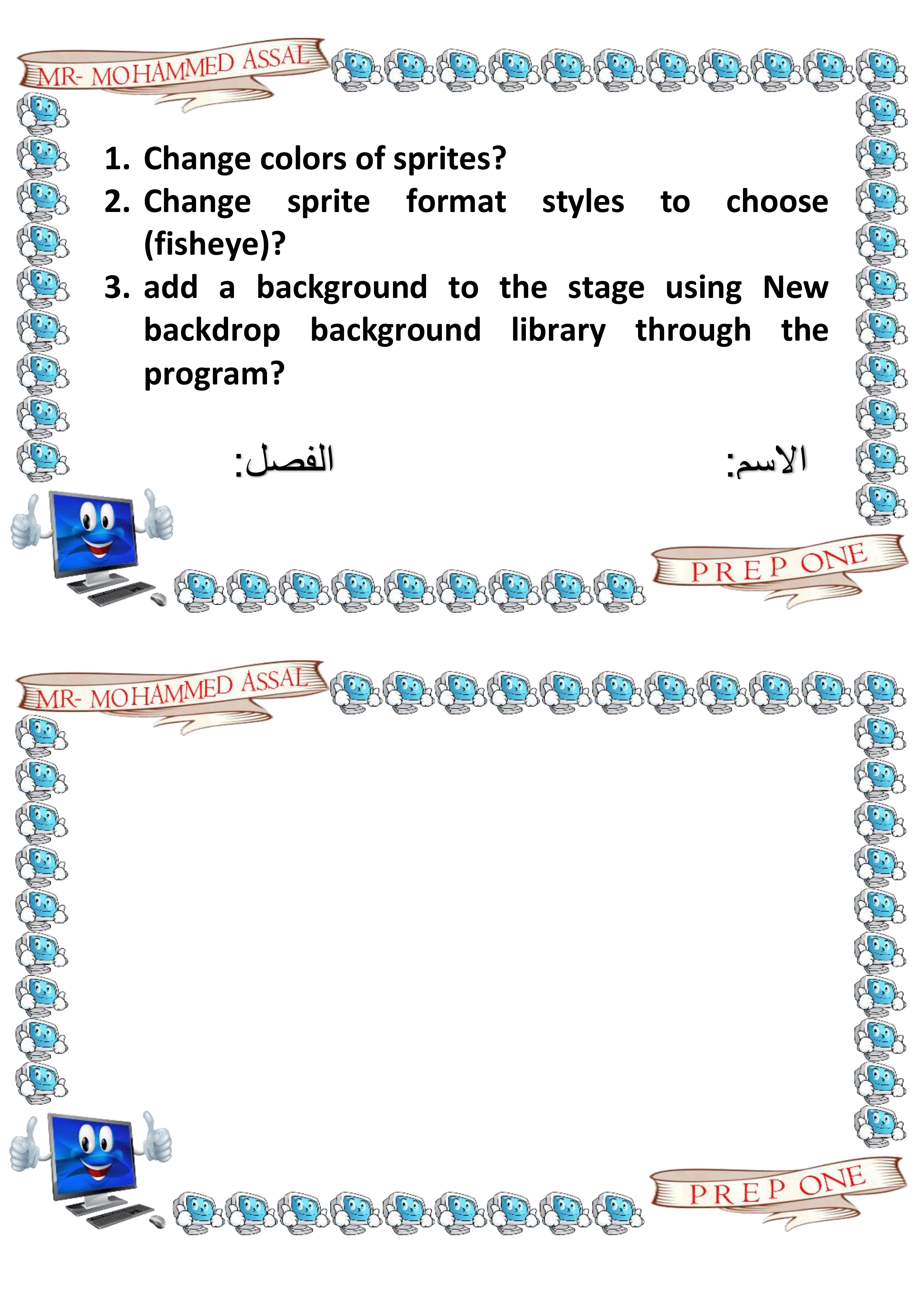


1. How you can change the interface language Scratch program to English Language؟
2. Draw a square on the Stage؟
3. Open a new File and Save it on desktop with name "Test3"

الفصل: الاسم:

1. Hide the sprite and show it again؟
2. Add Anew sprite to stage which move on the stage 10 steps؟
3. Design the project to show "text dialogue" between two sprites (two), using various messaging commands؟

الفصل: الاسم:



1. **Change colors of sprites?**
2. **Change sprite format styles to choose (fisheye)?**
3. **add a background to the stage using New backdrop background library through the program?**

الاسم: الفصل: